

SECUENCIA DEL TURNO

Quita todos los contadores de penumbra
Realiza cualquier acción “Al principio de cada uno de tus turnos...”

1. Fase de Comunidad

Realiza acciones de **comunidad**
Mueve tu comunidad al sitio siguiente

2. Fase de Sombra – *Una fase para cada jugador de Sombra*

Realiza acciones de **Sombra**

3. Fase de Maniobra

Sáltate la fase de maniobras en las reglas de iniciación

4. Fase de Arquería

Se llevan a cabo los disparos de arquería

5. Fase de Asignación

Asigna defensores

6. Fase de Escaramuza – *Una fase para cada escaramuza*

Realiza acciones de **escaramuza**

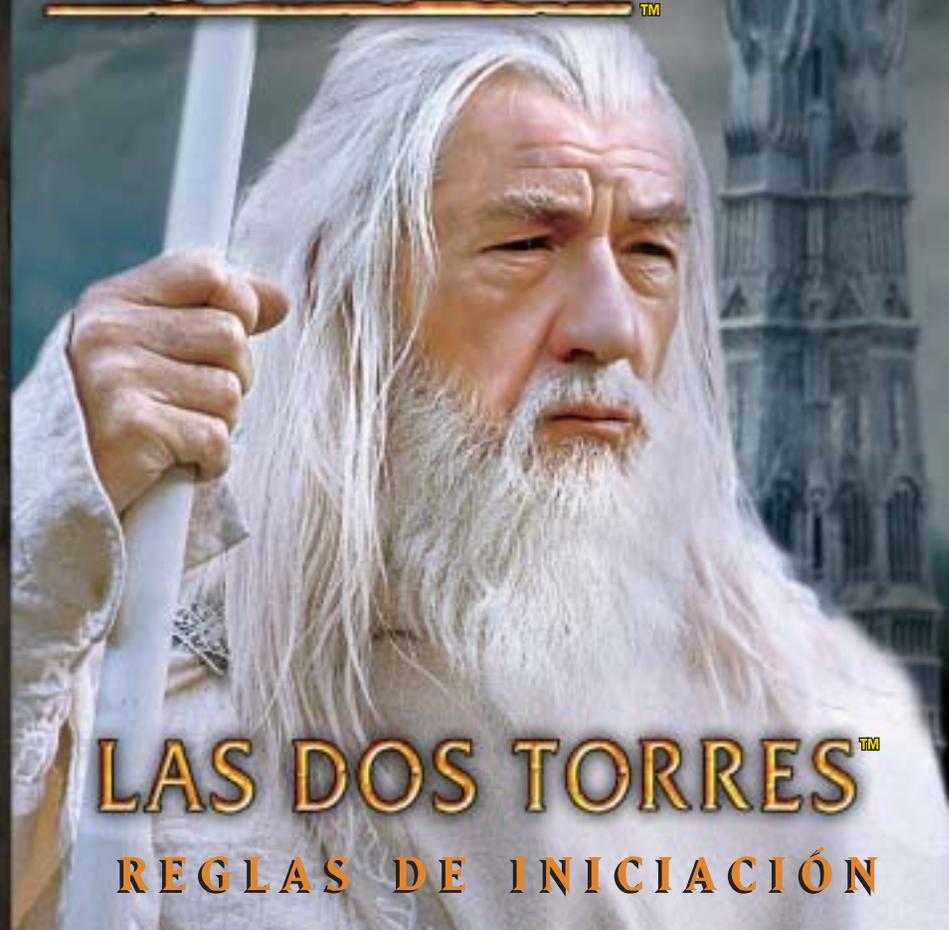
Resuelve esa escaramuza

7. Fase de Reagrupación

Los jugadores de Sombra reconcilian sus manos.

El jugador de Gentes Libres elige si se mueve al sitio siguiente (*vuelve a la fase de Sombra*) o si reconcilia su mano y los jugadores de Sombra descartan todos sus siervos en juego

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



LAS DOS TORRES™
REGLAS DE INICIACIÓN

TABLA DE CONTENIDOS LIBRO DE REGLAS DE INICIACIÓN

Prefacio	1
Libro de Reglas de Iniciación	2
Libro de Reglas Deluxe	2
Introducción	3
Conceptos Importantes	4
Tipos de Cartas	4
Sello	9
Vitalidad	9
Fondo de Penumbra	12
Acciones de Fase	13
Eventos	14
Habilidades Especiales	14
Cuando, Cada vez y Mientras	14
Preparando una partida	15
Jugando una partida	17
Fase de Comunidad	18
Diagrama de la Mesa	20-21
Fase(s) de Sombra	23
Fase de Maniobra	25
Fase de Arquería	25
Fase de Asignación	27
Fase(s) de Escaramuza	28
Procedimiento de Acciones	29
Fiero	31
Fase de Reagrupación	31
Ganando la Partida	33
Otras Reglas Importantes	34
Índice	40
Contactos	interior de la contraportada

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™ JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

LAS DOS TORRES™ LIBRO DE REGLAS DE INICIACIÓN

Si nunca has jugado a un juego de cartas coleccionables...

La mejor manera de aprender es con un amigo que ya sepa como jugar. Si tus amigos todavía no juegan, hemos diseñado este libro de reglas para que puedas empezar... ¡y luego puedes enseñarles tú a jugar!

Este **libro de reglas de iniciación** y sus 60 cartas fijas están diseñados para jugadores nuevos como tú. Hemos añadido más ejemplos y explicaciones de las reglas básicas para ayudar a los jugadores nuevos a los JCCs.

Si has jugado a otro juego de cartas coleccionables...

Juega una partida o dos solamente con tu **libro de reglas de iniciación** y tus 60 cartas fijas, como si fueras nuevo en los JCCs. Consigue entonces **el libro de reglas Deluxe** y algunos sobres de expansión para descubrir toda la estrategia y profundidad del juego completo.

Si ya has jugado antes a este juego...

Este **libro de reglas de iniciación** describe un juego simplificado para jugadores nuevos. No te asustes si no ves alguna regla aquí... ¡todavía están en el juego! No hay nada nuevo para ti aquí si ya sabes como jugar, aunque este es un buen libro de reglas para iniciar a un amigo. Busca **el libro de reglas Deluxe** para ver que hay de nuevo para los jugadores experimentados en la colección *Las Dos Torres*.

LIBRO DE REGLAS DE INICIACIÓN

Este libro de reglas se encuentra en cada mazo de iniciación de *Las Dos Torres* y en cada mazo Deluxe. Las 60 cartas en la parte fija de tu mazo de iniciación están diseñadas para funcionar con este libro de reglas, pero las tres cartas raras en tu mazo de iniciación puede ser que tengan texto de juego no explicado en este libro de reglas.

Si esta es tu primera experiencia con este juego de cartas coleccionables, deberías dejar de lado tus cartas raras. Las cartas raras tienen una “R” en la información de coleccionista en la esquina inferior derecha.

Este libro de reglas explica como jugar una partida entre dos o más personas que tengan un mazo de iniciación de *Las Dos Torres* (Otros mazos de iniciación de *El Señor de Los Anillos* JCC puede ser que contengan cartas con texto de juego no explicado en este libro de reglas).

LIBRO DE REGLAS DELUXE

Muchos conceptos adicionales son explicados en el libro de reglas Deluxe. Si ya has jugado antes a *El Señor de los Anillos* JCC, deberías estar familiarizado con la mayoría de ellos.

Estos incluyen: *aliados, artefactos, reglas de construcción de mazos, apostando para jugar primero, la Regla de 4, la Regla de 9, acciones de maniobra, acciones de arquería, acciones de asignación, acciones de reagrupación, y transferir.*

De todos modos, hay reglas nuevas que se introducen en *Las Dos Torres* que sólo puedes encontrar en el libro de reglas Deluxe. Estas incluyen *cambios en el mazo de aventura, el camino de aventura, y nuevas reglas para el control de sitios.*

Puedes encontrar el libro de reglas Deluxe en cualquier mazo de iniciación Deluxe, disponible en tu tienda habitual.

Si esta no es una opción disponible para ti, ambos libros pueden ser descargados gratuitamente desde decipher.com. Para aquellos

sin acceso a Internet, puedes pedir que te lo mandemos. Elige A, B, C o D, y envía al Código Postal presente mas abajo:

A) Inglés. Residentes en EE.UU./Canadá – Envía \$1 U.S. y un sobre sellado con tu dirección.

B) Inglés. Fuera de los EE.UU. – Envía un IRC (Cupón de Respuesta Internacional, disponible en tu oficina de correos) y un sobre con tu dirección.

Deluxe Rulebook, Decipher, P.O Box 56, Norfolk, VA, USA 23501-0056.

C) Español. Residentes en España – Envía un sobre con los sellos pertinentes y tu dirección.

D) Español. Fuera de España – Envía un IRC (Cupón de Respuesta Internacional, disponible en tu oficina de correos) y un sobre con tu dirección.

Servicio de Atención al Cliente ESDLA, Las Dos Torres Libro de Reglas Deluxe, SD Distribuciones, C/ Tánger 76, 08018 Barcelona, España.

(Disponible a través de esta oferta especial hasta fin de existencias.)

INTRODUCCIÓN

La mayoría de juegos de cartas sólo tienen un mazo que nunca cambia, pero un juego de cartas coleccionables (o JCC) funciona de otra forma. En un JCC, tú personalizas tu mazo de juego usando cartas de tu colección.

El Señor de los Anillos JCC ofrece a dos o más jugadores los mismos retos a los que Frodo Bolsón, portador del Anillo Único, hizo frente en su viaje desde Hobbiton hasta el Monte del Destino para destruir el Anillo.

Las cartas de cada jugador incluyen su propia Comunidad — un grupo de compañeros, cada uno representado por una carta diferente. Algunas de las otras cartas que representan aliados, posesiones, artefactos, eventos y condiciones apoyan y defienden la comunidad.

En el turno de cada jugador, un marcador representando la comunidad de ese jugador en concreto avanza a lo largo de un camino de aventura — una secuencia de sitios, cada uno representando una escena de un episodio en la aventura. Todos los jugadores, usando cartas del mazo de aventura de cada jugador, comparten el mismo camino.

Cada vez que la comunidad se mueve, los siervos jugados por uno o más oponentes pueden atacarla; estos siervos pueden ser apoyados por posesiones, artefactos, eventos y sus condiciones propios. Los ataques tendrán éxito o fallarán dependiendo de la fuerza relativa de cada compañero y de cada siervo.

Los agentes del mal son más numerosos a medida que la comunidad se adentra en la Tierra Media, resultando en mayores riesgos para la comunidad y para el mismo Portador del Anillo. En caso de gran necesidad, el Portador puede salvarse poniéndose el Anillo, pero esto le pone en gran peligro de sucumbir a la Carga del anillo, perdiendo la partida.

Si tu comunidad sobrevive a sus aventuras para llegar al último sitio en primer lugar, ¡eres el ganador!

CONCEPTOS IMPORTANTES

TIPOS DE CARTAS

El Señor de los Anillos JCC tiene tres tipos básicos de cartas: Sitios, Gentes Libres y Sombra. También está El Anillo Único, que es diferente a todas las demás cartas.

Cartas de sitio

Cada jugador tiene un mazo de aventura con nueve cartas de sitio. Estas cartas se usan para trazar un recorrido del progreso del juego.

El mazo de aventura está separado de las cartas robadas y jugadas durante la partida, que están colocadas en el mazo de robar.

En la colección básica de *Las Dos Torres*, el número de sitio tiene un identificador especial llamado el símbolo de la torre (🏰) para diferenciarlos de los sitios de colecciones previas.

Rivendel es el sitio 3, de una expansión anterior. Las Calles de Edoras es el sitio 3🏰 de la colección Las Dos Torres.



Cartas de Gentes Libres

Las cartas de Gentes Libres representan las fuerzas del bien. Cada jugador tiene su propia comunidad, formada por un Portador del Anillo y otros compañeros. Cuando juegas tu turno, usas tus cartas de Gentes Libres.

Las cartas de Gentes Libres tienen un campo circular de color claro en la esquina superior izquierda.



Cartas de Sombra

Las cartas de Sombra representan las fuerzas del mal y de la corrupción. Cuando otro jugador está jugando su turno, usas tus cartas de Sombra para poner obstáculos a ese jugador.

Las cartas de Sombra tienen un campo en forma de diamante de color oscuro en la esquina superior izquierda.

El Anillo Único

Esta carta representa el objeto excepcionalmente poderoso que es el foco de la historia de *El Señor de los Anillos*. En el centro de la carta bajo la imagen, El Anillo Único tiene su subtítulo. Su tipo de carta es “El Anillo Único”.

El Anillo Único no es una carta de Gentes Libres ni una carta de Sombra.

PERSONAJE (COMPAÑERO, ALIADO, SIERVO)



Todos los personajes usan el mismo diseño de carta.

Un **compañero** es un personaje de Gentes Libres en tu comunidad.

Un **siervo** es un personaje de Sombra que ataca las comunidades de los otros jugadores. (Las cartas de siervo tienen un número de sitio donde arriba se muestra el sello).

Un **aliado** es un personaje que ayuda a tus compañeros desde lejos pero que no se mueve con ellos (tal vez encontrarás un aliado en las cartas raras de tu mazo de iniciación).

POSESIÓN, ARTEFACTO, EVENTO, CONDICIÓN



Una **posesión** es un arma, una armadura, u otro tipo de objeto utilizado por un personaje.

Un **evento** es una carta jugada de la mano representando un suceso importante, y que es descartada tras su uso.

Una **condición** es una carta que representa un cambio significativo en el mundo, que se queda en juego hasta que algo la descarta. Algunas condiciones se juegan en personajes o sitios.

Un **artefacto** es una carta representando un objeto poderoso y de especial importancia (tal vez encontrarás un artefacto en las cartas raras de tu mazo de iniciación).

SITIO



Debes tener un total de nueve sitios en tu mazo de aventura. Cada uno de ellos debe tener un número de sitio diferente, con uno de cada para cada número del 1 al 9. Los sitios Refugio, numerados 3 o 6, tienen una plantilla de color diferente a los demás.

CULTURA

La mayoría de las cartas son parte de una cultura específica. El color de una carta, su textura de fondo, y su icono en la esquina superior derecha indican su cultura.

Descubrirás que las cartas de la misma cultura funcionan bien juntas. Separar tus cartas por culturas puede hacer que construir tu propio mazo sea más fácil. De todos modos, tu mazo puede contener cartas de varias culturas diferentes si así lo deseas.

Las cartas de sitio y El Anillo Único no forman parte de ninguna cultura.

Aquí hay una lista de las culturas actualmente disponibles:

Gentes Libres

- Enanos
- Elfos
- Gandalf
- Gondor
- Rohan
- Comarca

Sombra

- Dunlendingos
- Isengard
- Moria
- Asaltadores
- Espectros del Anillo
- Sauron

No tienes por que memorizar estos nombres, ya que siempre se hace referencia a las culturas usando estos símbolos. Todo lo que tienes que hacer es comparar los iconos.

SELLO



Algunas de las cartas de personaje de las Gentes Libres tienen un icono de sello, en la esquina inferior izquierda de la carta. Cartas con el mismo sello generalmente proporcionan bonificaciones las unas a las otras y funcionan bien en el mismo mazo.

Cada sello está basado alrededor de un personaje importante en la historia. Los sellos disponibles son Aragorn, Frodo, Gandalf y Théoden.

VITALIDAD

Todos los personajes en el juego tienen vitalidad. Este número representa la fuerza vital del personaje, el aguante, la determinación y las ganas de vivir.

Heridas

Cuando un personaje es herido por un ataque enemigo, su vitalidad se agota. Coloca un contador de herida en el personaje para ilustrar este hecho. Las cuentas de cristal (preferiblemente de color rojo sangre) son buenos contadores para este propósito.

Las heridas siempre se colocan en el personaje una a una. Cuando “Hieres un personaje”, sólo colocas una herida.

Si una carta te dice “Hier 2 compañeros” debes elegir dos compañeros diferentes para herirlos una vez a cada uno (no puedes herir un compañero dos veces).

Curación

Cuando una herida es quitada del personaje, esto representa descanso o curación. Si algún texto de juego te dice que debes “Curar un personaje”, el significado por defecto de esta frase es quitar una herida.

No puedes curar un personaje que no esté herido (un personaje herido es aquel con, por lo menos, un contador de herida).

Si una carta te dice “Cura 2 compañeros” debes elegir dos compañeros diferentes para curarlos una vez a cada uno (no puedes curar un compañero dos veces).

Por norma general, tu comunidad sólo se cura (quita heridas) en un sitio con la palabra clave **refugio**. Si al principio de tu turno tu comunidad está en un refugio, puedes curar hasta un total de 5 heridas de tus compañeros (no aliados).

Cuando las reglas dicen “puedes curar hasta 5 heridas de tus compañeros” puedes elegir curar cinco compañeros una vez, o un compañero dos veces y otro tres, o cualquier otra combinación. No tienes porque curar ninguna herida ya que dice “hasta 5”, que significa que puedes elegir cualquier número de 0 a 5.

Muerto

Cuando el número de heridas en un personaje es igual a su vitalidad, ese personaje muere inmediatamente. Pon los personajes muertos de Gentes Libres (compañeros y aliados) en tu pila de muertos. La **pila de muertos** está junto a tu pila de descartes. Pon los personajes muertos de Sombra (siervos) en tu pila de descartes.

Cuando tienes un compañero o un aliado único en tu pila de muertos, no puedes jugar otra copia de esa carta, o ninguna otra carta con el mismo título (puedes jugar otra copia de una carta no única que este en tu pila de muertos).

Una carta única es aquella que tiene un punto (•) en su título.

Cuando descartas un compañero o un aliado para usar su texto de juego o como resultado de cualquier otro efecto, pon esa carta en tu pila de descartes (no en tu pila de muertos).

Esforzar

A veces puedes hacer que un personaje se **esfuerce** poniendo una herida en esa carta para indicar que el personaje lleva a cabo una acción que agota su vitalidad.

Esforzar un personaje es diferente que herir un personaje, aunque las dos requieran poner un contador de herida. Cartas que previenen heridas no pueden prevenir la colocación de un contador de herida causado por un esfuerzo.

Conceptualmente, llevar una armadura te protege de un golpe de espada (recibir una herida), pero no te ayudará a levantar un gran peso (recibir un contador de esfuerzo).

Una vez que se ha puesto un contador de herida, ya sea por un esfuerzo o una herida, puede ser curado por cualquier efecto que cure una herida.

Ningún jugador puede esforzar un personaje que esté **exhausto** (al que le quede sólo 1 de vitalidad). Tal personaje no puede ser elegido como un personaje que debe esforzarse. Exhaustar un personaje significa esforzar un personaje tantas veces como puedas.

Si una carta te dice que debes esforzar a un personaje con una vitalidad de 4 que tenga 1 herida, debes esforzar a ese personaje 2 veces poniendo 2 contadores de herida. Un personaje con una vitalidad de 2 queda exhausto con sólo una herida. Un personaje con una vitalidad de 1 siempre está exhausto.

FONDO DE PENUMBRA

El fondo de penumbra es una área de la mesa donde los contadores de penumbra son colocados. Estos contadores en el fondo de penumbra representan cuan peligroso es el mundo para la comunidad. Las cuentas de cristal (preferiblemente negras) son buenos contadores de penumbra. Ten a mano una buena reserva de contadores de penumbra.

Coste de Penumbra

En la esquina superior izquierda de cada carta de Gentes Libres y de Sombra encontramos el coste de penumbra de esa carta. Ese es el número de contadores de penumbra que deben ser añadidos o quitados del fondo de penumbra para jugar esa carta.

Cuando juegas una carta de Gentes Libres, debes **añadir** un número de contadores de penumbra (de la reserva) al fondo de penumbra igual al coste de penumbra de la carta.

Cuando tu oponente juega una carta de Sombra, debe **quitar** un número de contadores de penumbra del fondo de penumbra igual al coste de penumbra de esa carta. Una carta de Sombra no puede ser jugada si su coste de penumbra no puede ser cumplido con los contadores disponibles en el fondo de penumbra.

En algún texto de juego, encontrarás frases como “Añade ●” que significa, “Añade 1 contador de penumbra al fondo de penumbra”.

Debes cumplir todos los requisitos para jugar una carta (o realizar una acción) antes de pagar su coste.

Si un evento de Gentes Libres te requiere avistar contadores de penumbra, deben estar ahí antes de que añadas los contadores para pagar dicha carta.

ACCIONES DE FASE

Antes de que aprendas más sobre las fases del turno, necesitas saber como interactúan ciertas acciones de juego con esas fases. Durante cada fase de un turno, uno o más jugadores pueden jugar acciones de fase que usen una palabra igual al nombre de esa fase. Estas palabras están impresas en negrita y seguidas por dos puntos.

Cada acción de fase tiene una duración igual a la duración de la fase citada en negrita (a no ser que diga lo contrario).

*Los efectos de una acción de fase con la palabra clave “**Escaramuza:**” sólo tienen duración en esa fase de escaramuza en la que ha sido jugada.*

Cada acción de fase debe ser completada totalmente antes de que cualquier otra acción de fase pueda ser llevada a cabo. Las acciones de fase no pueden ser combinadas.

*Si una carta dice “**Comunidad:** Juega un Elfo de tu mazo de robar” y otra carta dice “**Comunidad:** Juega un Elfo para robar una carta,” no puedes jugar un Elfo de tu mazo de robar para robar una carta. Debes elegir una acción de fase.*

Una acción con la palabra clave “**Respuesta:**” no es una acción de fase. Las respuestas son explicadas más adelante en este libro de reglas.

EVENTOS

Cada carta de evento tiene una acción de fase que define cuando puedes jugar esa carta de tu mano. El texto de juego de ese evento puede ser usado sólo una vez por cada copia de ese evento que sea jugada. No puedes jugar un evento cuya acción de fase no corresponda con la fase correspondiente.

Descarta un evento después de jugarlo, y antes de que se lleve a cabo la siguiente acción. Incluso después de ser descartado, un evento a menudo tiene un efecto duradero o demorado hasta el final de esa fase, o hasta que una fase o una condición específica se cumpla.

HABILIDADES ESPECIALES

Otros tipos de carta pueden usar una palabra en negrita para indicar una parte de su texto de juego llamada **habilidad especial**, que sólo puede ser usada mientras la carta está en juego. (La palabra en negrita define cuando puedes usarla).

Cada habilidad especial es opcional; no tienes porque usarla si no quieres. Puedes usar cada habilidad especial tantas veces como quieras (incluso repetidamente durante la misma fase), siempre que cumplas sus requisitos y pagues sus costes. No puedes combinar habilidades especiales.

CUANDO, CADA VEZ O MIENTRAS

Unas cuantas palabras o frases que encontrarás en el texto de juego determinan el tiempo de una acción, exactamente igual que los nombres de las fases en las acciones de fase. Estas incluyen *cuando*, *cada vez* y *mientras*; cada una está descrita a continuación con un ejemplo.

- **Cuando** se usa cuando un efecto sólo puede ocurrir una vez. *Cuando juegas esta posesión, puedes robar una carta.* Este texto de juego se activa sólo una vez, cuando juegas esta carta.
- **Cada vez** se usa cuando un efecto puede ser usado más de una vez. *Cada vez que juegas una posesión o artefacto en tu compañero, roba una carta.* Si juegas una posesión, este texto de juego se activa una vez; si juegas una segunda posesión, se activa de nuevo, y así sucesivamente.
- **Mientras** se usa cuando un efecto es continuo. Por ejemplo, *Mientras Merry lleve un arma, él es fuerza +2.* Cuando juegas un arma en Merry, este texto se activa; si ese arma se descarta, entonces este texto de juego se “desactiva”.

Cada uno de estos efectos tiene un *disparador* describiendo cuando sucede. El disparador siempre se describe primero, y seguido de una coma.

PREPARANDO LA PARTIDA

Los jugadores necesitan un suministro de contadores de herida (preferiblemente rojos) y contadores de penumbra (preferiblemente negros). Cada jugador también necesitará un marcador de jugador (un contador de color diferente) que indica donde se encuentra su comunidad en el camino de aventura.

Mazo de Aventura

Toma tus 9 cartas de sitio y ponlas boca abajo apiladas en la mesa. Este es tu mazo de aventura.

Ningún otro jugador puede mirar tu mazo de aventura durante la partida.

No es necesario que tengas tu mazo de aventura ordenado. Simplemente busca la carta que necesites.

Si un sitio es reemplazado, toma el antiguo del camino de aventura y devuélvelo al mazo de aventura de su propietario. Ya que sólo una carta de cada número de sitio se juega en el camino de aventura, un sitio pertenece a aquel mazo de aventura al que le falta una carta de sitio de ese número.

¿Quién juega primero?

Determina aleatoriamente quien juega primero. El primer jugador pone su copia del sitio 1 (de su mazo de aventura) en la mesa para empezar el camino de aventura. Cada jugador coloca su marcador en ese sitio.

Pon el camino de aventura en un lado, frente al fondo de penumbra (observa el diagrama de la mesa en las páginas 20-21). Eso deja espacio en el centro de la mesa para los siervos.

Comunidad Inicial

Toma una copia de cada una de las cartas abajo indicadas (dependiendo de que mazo de iniciación tengas). Ponlas boca arriba en la mesa, con Frodo llevando El Anillo Único (colócalo bajo Frodo mostrando su título).

Mazo de Iniciación Théoden: Éowyn, Frodo, El Anillo Único

Mazo de Iniciación Aragorn: Aragorn, Frodo, El Anillo Único

Mazo de Iniciación Deluxe: Gandalf, Frodo, El Anillo Único

No pongas contadores de penumbra en el fondo de penumbra por las cartas de tu comunidad inicial.

Mazo de Robar

El resto de tus cartas forman tu mazo de robar. Mezcla tu mazo de robar, ofrece a tu oponente la oportunidad de cortar, y roba ocho cartas para tu mano inicial.

Nota: Si en cualquier momento no tienes cartas en tu mazo de robar, puedes mezclar tu pila de descartes para crear un nuevo mazo de robar. Sólo puedes hacer esto una vez por partida.

Cuando juegues usando las reglas Deluxe, no podrás mezclar tu mazo de robar.

Sumario de juego:

- Cada jugador coloca su mazo de aventura en la mesa.
- Determina al azar quien juega primero.
- El primer jugador coloca el sitio 1.
- Cada jugador pone su marcador en el sitio 1.
- Cada jugador coloca su comunidad inicial en la mesa.
- Cada jugador mezcla su mazo de robar y roba 8 cartas.

JUGANDO UNA PARTIDA

Cada jugador, en el orden de las agujas del reloj alrededor de la mesa, juega un turno de acuerdo con la siguiente **secuencia de turno**:

1. Fase de Comunidad
2. Fase de Sombra
3. Fase de Maniobra
4. Fase de Arquería
5. Fase de Asignación
6. Fase de Escaramuza
7. Fase de Reagrupación

Cuando un jugador termina su turno, el siguiente jugador en el orden de las agujas del reloj (a su izquierda) juega un turno y así sucesivamente.

A pesar de que el orden del turno rota hacia la izquierda, ten en cuenta que otros procedimientos en el juego en realidad rotan a la derecha (en sentido contrario a las agujas del reloj).

SECUENCIA DE TURNO

Cuando tu turno empieza, quita todos los contadores de penumbra del fondo de penumbra. (El fondo de penumbra empieza la partida vacío, así que esto no es necesario en el primer turno de juego).

Entonces puedes completar cualquier acciones “al principio de cada uno de tus turnos”. Cada una de estas acciones puede ser llevada a cabo sólo una vez por turno.

I. FASE DE COMUNIDAD

Durante la fase de comunidad, puedes llevar a cabo acciones de comunidad incluyendo jugar la mayoría de las cartas de Gentes Libres. Finalmente, mueves tu comunidad hacia adelante en el camino de aventura.

Realizar acciones de comunidad

Si eres el jugador de Gentes Libres, puedes llevar a cabo acciones de comunidad durante esta fase, en cualquier orden.

Dos acciones de comunidad están siempre disponibles:

- Jugar un compañero, aliado, posesión, artefacto o condición de Gentes Libres de tu mano a la mesa.
- Descartar una carta de compañero único o de aliado único de tu mano para curar a un personaje que tenga el mismo título (aunque tenga diferente subtítulo).

Una carta única es aquella que tiene un punto (•) en su título.

Puedes encontrar más acciones de comunidad en eventos en tu mano, o como habilidades especiales de cartas que ya tengas en juego.

Pagando costes

Para jugar una carta de Gentes Libres, añade un número de contadores de penumbra al fondo de penumbra igual al coste de penumbra de esa carta.

Jugando compañeros

Juega las cartas de compañeros en una fila, junto a las otras cartas de compañero que ya tengas en juego.

No puedes jugar una carta de tu mano para reemplazar otra carta en juego, ni siquiera si esas cartas tienen el mismo título o representan a la misma personalidad.

Jugando posesiones

Juega posesiones de Gentes Libres bajo un personaje, con el margen izquierdo de la carta visible para el nombre de la carta y sus **modificadores de atributos** (bonificaciones para la fuerza y/o vitalidad del personaje, escritas con un símbolo de sumar como “+2”). Algunas posesiones se juegan en tu área de apoyo (una fila de cartas colocadas tras tu comunidad, observa el diagrama de la mesa en las páginas 20-21).

Categoría

Cada personaje puede llevar una posesión o un artefacto de cada categoría al mismo tiempo. Por ejemplo, un personaje sólo puede llevar una arma de mano, sólo una arma de distancia, sólo una armadura, sólo una capa y sólo una vara.

Algunos artefactos y posesiones no tienen categoría. No hay límite en el número de artefactos y posesiones sin categoría que un personaje puede llevar.

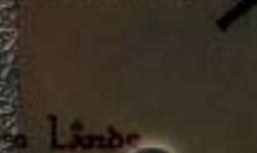
Jugando condiciones

Juega condiciones de Gentes Libres o bien bajo un personaje (como una posesión, si la carta dice “El portador debe ser...”) o en tu área de apoyo, como indica el texto de juego de la carta de condición.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES



SIERVOS DEL Oponente



FONDO DE PENUMBRA

MAZO DE AVENTURA



TU COMUNIDAD

CAMINO DE AVENTURA



ÁREA DE APOYO



MAZO DE ROBAR

PILA DE DESCARTES

PILA DE MUERTOS



Moviendo tu comunidad

Durante cada una de tus fases de comunidad, cuando ya has acabado de realizar las acciones de comunidad, tu comunidad debe moverse hacia adelante al siguiente sitio en el camino de aventura.

Todos los jugadores usan el mismo camino de aventura para sus marcadores. Las cartas que forman el camino de aventura provienen de los mazos de aventura de los jugadores. Sólo hay un sitio 1 en juego, sólo un sitio 2, y así sucesivamente.

Se añade un nuevo sitio al camino de aventura sólo cuando la comunidad de un jugador está preparada para moverse al próximo sitio y no hay un sitio en el camino de aventura disponible al cual moverse.

Como moverse

Coloca tu marcador de jugador en el siguiente sitio del camino de aventura. Si todavía no hay un sitio (como en el caso del primer turno del primer jugador), entonces un sitio debe ser jugado de alguno de los mazos de aventura de los jugadores de Sombra.

Coloca los nuevos sitios en orden de su número de sitio. Cuando el primer jugador se mueve por primera vez, coloca un sitio con el número de sitio 2.

Para determinar qué jugador coloca el próximo sitio en el camino de aventura, mira el sitio del que te estás moviendo. Cada sitio tiene una flecha en el extremo inferior del centro de la carta. Esto indica quien debe jugar el sitio siguiente, con  significando el jugador de Sombra de tu derecha y  significando el jugador de Sombra a tu izquierda. (En una partida de dos jugadores, sólo hay un jugador de Sombra a la vez, así que ese jugador siempre pone el sitio nuevo).

Cuando mueves tu marcador de jugador al sitio nuevo primero realiza las acciones disparadas por dejar el sitio anterior. Entonces lleva a cabo las acciones que digan “Cuando la comunidad se mueve...”. Finalmente, realiza las acciones que ocurren cuando te mueves al nuevo sitio. Esto incluye añadir tantos contadores de penumbra al fondo de penumbra como el número de Sombra del sitio al que te has movido.

Además, por cada compañero en tu comunidad, debes añadir un contador extra al fondo de penumbra cada vez que tu comunidad se mueve.

Sumario de movimiento:

- El jugador de Sombra coloca el próximo sitio si es necesario.
- Mueve tu marcador de jugador al sitio siguiente.
- Lleva a cabo acciones que dicen “Cuando te mueves de...” que estén en el sitio del cual te mueves.
- Lleva a cabo acciones que dicen “Cuando la comunidad se mueve...”.
- Lleva a cabo acciones que dicen “Cuando te mueves a...” en el sitio al cual te estás moviendo.
- Añade tantos contadores de penumbra como número de Sombra tenga el sitio nuevo.
- Añade un contador de penumbra por cada compañero

2. FASES(S) DE SOMBRA

Cada otro jugador en la partida, empezando por el jugador a tu derecha, tiene una fase de Sombra.

Durante la fase de Sombra de cada jugador, ese jugador llevará a cabo acciones de Sombra, incluyendo jugar la mayoría de las cartas de Sombra. Cada jugador puede llevar a cabo acciones de Sombra en el orden deseado dentro de su fase de Sombra.

Realizar acciones de Sombra

Hay una acción de Sombra que siempre está disponible:

- Jugar un siervo, posesión, artefacto, o condición de Sombra de tu mano a la mesa.

Cada jugador de Sombra puede llevar a cabo cualquier acción de Sombra durante su fase de Sombra. Cuando ha completado todas las acciones de Sombra que él desea llevar a cabo, el siguiente jugador de Sombra a su derecha (si queda alguno) realiza su fase de Sombra.

Jugando cartas de Sombra

Un siervo se juega en el centro de la mesa, frente a la comunidad activa. Artefactos, posesiones y condiciones indican donde se juegan en su texto de juego. El jugador de Sombra debe quitar contadores de penumbra del fondo de penumbra cuando se requiera al jugar acciones de Sombra.

Un jugador de Sombra no puede jugar condiciones, posesiones o artefactos de Sombra en el siervo de otro jugador de Sombra o en la área de apoyo de otro jugador. De todos modos, las cartas de Sombra pueden dar bonos u otros efectos de juego a las cartas de Sombra de otros jugadores, y los jugadores de Sombra pueden jugar eventos para las cartas de Sombra de otros jugadores cuando sea apropiado.

El siervo de un jugador de Sombra puede recibir bonos a la fuerza de condiciones de cualquier jugador de Sombra.

Cada siervo es habitualmente jugado en un límite de sitios empezando por el número de sitio de ese siervo. Así pues, si el siervo es jugado en un sitio que tiene un número menor, ese siervo está **vagando**. El jugador debe pagar una penalización por vagar quitando dos contadores de penumbra adicionales.

Un siervo con un número de Sombra de 4 debe quitar 2 contadores de penumbra más cuando se juegue en el sitio 3 (o sitio 3♣). Si ese mismo siervo se juega en el sitio 4 (o 4♣), no hay penalización por vagar. Si sobrevive al primer movimiento de la comunidad al sitio 3, ya no estará vagando cuando la comunidad se mueva al sitio 4.

Cuando el primer jugador de Sombra completa su fase de Sombra, el siguiente jugador de Sombra hace lo mismo. Todos los jugadores de Sombra pagan por las cartas usando el mismo fondo de penumbra. El segundo jugador de Sombra usa los contadores de penumbra restantes del primer jugador, y así sucesivamente.

Cuando todos los jugadores de Sombra han completado una fase de Sombra cada uno, es el momento de la fase de maniobra. (Si no hay siervos en juego al terminar la última fase de Sombra, salta directamente a la fase de reagrupación).

3. FASE DE MANIOBRA

No hay cartas en tu mazo de iniciación que usen esta fase. Sáltate la fase de maniobra.

4. FASE DE ARQUERÍA

Durante la fase de arquería, tú y tus oponentes llevaréis a cabo disparos de arquería.

Disparos de arquería

Todos los jugadores de Sombra cuentan el número de siervos con la palabra clave **arquero** para determinar el “total de arquería de los siervos”. No importa cuantos jugadores de Sombra haya, sólo hay un total de arquería de los siervos.

Como jugador de Gentes Libres, tu también cuentas el número de tus compañeros arqueros de Gentes Libres para determinar el “total de arquería de la comunidad”. Puedes contar los aliados arqueros si la comunidad está en su hogar, o si una carta les ha permitido participar en los disparos de arquería.

Debes asignar entonces un número de heridas igual al total de arquería de los siervos entre tus compañeros (y aliados participantes) de cualquier forma que desees.

Después de que hayas asignado las heridas de arquería, eliges un jugador de Sombra que debe entonces asignar un número de heridas igual al total de arquería de la comunidad a los siervos de cualquier forma que desee.

Ya que estos contadores son asignados como heridas y no a causa de un esfuerzo, cualquier jugador puede asignar heridas suficientes para matar a su propio compañero o a su propio siervo.

Las heridas se asignan de una en una, así pues un personaje no puede tener más heridas asignadas que su atributo de vitalidad. Ignora las heridas sobrantes que no puedan ser asignadas.

Si no hay siervos después de la fase de arquería, salta directamente a la fase de reagrupación.

Sumario de la fase de arquería:

- Determina los totales de arquería de cada bando.
- El jugador de Gentes Libres asigna las heridas de arquería a sus compañeros (y aliados participantes).
- El jugador de Gentes Libres elige un jugador de Sombra
- Ese jugador de Sombra asigna heridas de arquería a sus siervos.

5. FASE DE ASIGNACIÓN

Durante tu fase de asignación, puedes asignar compañeros a defender contra los siervos atacantes. Cuando la fase de asignación ha sido completada, cada compañero que esté siendo atacado conducirá una fase de escaramuza separada.

Asignar defensores

Ahora tú puedes asignar compañeros a defender contra los siervos atacantes en cualquier orden (sin necesitar eventos ni habilidades especiales). Un jugador no puede asignar más de un compañero a un mismo siervo.

Frodo y Aragorn se enfrentan a un solo Uruk-hai. El jugador de Gentes Libres asigna a Aragorn contra el Uruk-hai, protegiendo a Frodo del peligro. No puede asignar ambos compañeros al Uruk-hai.

Cuando el jugador de Gentes Libres asigna uno de sus personajes en una escaramuza contra un siervo con la palabra clave **emboscar** ●, el jugador de Sombra propietario de ese siervo puede añadir ●.

*Si tu Sureño con **emboscar** ● es asignado por el jugador de Gentes Libres, puedes añadir dos contadores de penumbra al fondo de penumbra.*

Todas las asignaciones de personajes son uno contra uno, con las siguientes dos excepciones:

- Si tu compañero asignado tiene la palabra clave **defensor +1**, puedes asignar ahora este personaje a un siervo adicional que no esté asignado. Defensor +2 le permite al compañero defender contra dos siervos no asignados adicionales, y así sucesivamente.

Frodo y Aragorn se enfrentan a dos Uruk-hai. El jugador de Gentes Libres podría asignar Aragorn a uno y Frodo al otro. Sin

embargo, Aragorn es defensor +1, por lo que puede ser asignado a defender contra los dos siervos, dejando a Frodo fuera de peligro de nuevo.

- Cuando completas la asignación de compañeros, cualquier siervo no asignado puede ser asignado por los jugadores de Sombra a cualquier compañero (incluso si este compañero ya está asignado). El primer jugador de Sombra a tu derecha puede asignar cualquiera de sus siervos no asignados, y así sucesivamente alrededor de la mesa.

Frodo y Aragorn se enfrentan a cuatro Uruk-hai. El jugador de Gentes Libres usa el defensor +1 de Aragorn y lo asigna a defender contra dos siervos. Asigna Frodo a otro. Esto nos deja con un siervo sin asignar, así que el jugador de Sombra asigna el último siervo a Frodo, intentando matar al Portador del Anillo.

Sumario de la fase de asignación:

- El jugador de Gentes Libres puede asignar compañeros a defender contra los siervos.
- Los jugadores de Sombra pueden asignar los siervos restantes a cualquier compañero que esté defendiendo.

6. FASE(S) DE ESCARAMUZA

Cuando la fase de asignación ha sido completada, cada compañero defendiendo luchará en una fase de escaramuza separada. En el orden decidido por el jugador de Gentes Libres, las escaramuzas son resueltas de una en una llevando a cabo una fase de escaramuza para cada una.

Durante cada fase de escaramuza, los jugadores llevan a cabo acciones de escaramuza, y entonces la escaramuza debe resolverse. Todas las acciones de escaramuza han de haber sido completadas antes de proceder a la resolución de dicha escaramuza.

Una vez que la fase de escaramuza ha finalizado, el jugador de Gentes Libres debe seleccionar otra escaramuza, si queda alguna, y llevar a cabo una fase de escaramuza.

Realizar acciones de escaramuza

Los jugadores pueden llevar a cabo acciones de escaramuza usando el procedimiento de acción descrito en la fase de maniobra. Cuando todos los jugadores pasan consecutivamente, procede a resolver esa escaramuza.

PROCEDIMIENTO DE ACCIÓN

Como el jugador de Gentes Libres, tienes la primera oportunidad de llevar a cabo una acción, y luego el jugador a tu derecha tiene la oportunidad, y así sucesivamente en el sentido contrario a las agujas del reloj alrededor de la mesa.

Si un jugador no quiere realizar una acción, puede pasar simplemente. Pasar no impide que un jugador realice una acción más tarde en la misma fase.

Cada acción de escaramuza tiene una duración de una sola fase de escaramuza.

Resolver esa escaramuza

Si la fuerza total de un bando es superior a la del otro bando, el bando con más fuerza gana esa escaramuza. (Si hay un empate, el lado de Sombra gana). Pon una herida en cada personaje del bando perdedor.

Si Aragorn, con fuerza 8, se enfrenta a dos orcos, cada uno con fuerza 3 (fuerza total de 6), Aragorn gana esa escaramuza y cada orco perdedor recibe una herida.

Cuando el bando ganador tiene uno o más personajes con la palabra clave **daño +1**, cada personaje perdedor recibe una herida adicional por cada daño +1. (Daño +2 añade 2 heridas, y

así sucesivamente). Esto es llamado un **bonificador de daño**, que puede ser añadido o quitado por varios efectos.

Para seguir con el ejemplo anterior, si Aragorn tiene daño +1, cada orco recibe dos heridas.

Pero si cada orco tiene daño +1, y una fuerza de 4 (fuerza total 8), Aragorn recibe tres heridas.

Si la fuerza total de un bando es por lo menos el doble de la del otro bando, todos los personajes del bando perdedor resultan muertos (independientemente de cuantas heridas o de cuanta vitalidad tenga cada uno). A esto también se le denomina ser **abrumado**. Cuando un personaje es abrumado, este personaje no recibe más heridas - simplemente muere.

Cuando el Portador del Anillo es abrumado, resulta muerto, da igual que lleve puesto el Anillo. La habilidad de El Anillo Único de convertir heridas en cargas no le protege de ser abrumado, ya que no se ponen heridas.

Una fase de escaramuza termina cuando todas aquellas acciones que se disparan al ganar o perder esa escaramuza se han resuelto.

Un siervo o un compañero superviviente pueden volver a participar en una escaramuza este turno si la comunidad vuelve a moverse (o si el siervo tiene la palabra clave **fiero**).

Sumario de la Fase de Escaramuza

- El jugador de Gentes Libres elige una escaramuza.
- Los jugadores llevan a cabo acciones de escaramuza.
- Resuelve esa escaramuza y asigna heridas.
- Si cualquier escaramuza todavía no ha sido resuelta, repite este procedimiento.

FIERO

Después de que todas las escaramuzas normales hayan sido resueltas, los siervos supervivientes con la palabra clave **fiero** deben recibir defensores una segunda vez.

Los jugadores llevan a cabo otra fase de asignación y completan una escaramuza por cada escaramuza fiera.

Fase de asignación (Fiero)

El jugador de Gentes Libres asigna defensores usando el mismo procedimiento que antes, y entonces el jugador de Sombra asigna cualquier siervo fiero que esté sin asignar.

Fase(s) de escaramuza (Fiero)

Cuando la fase de asignación de los siervos fieros ha sido completada, cada compañero defendiendo luchará en una fase de escaramuza por separado. El procedimiento de cada una de estas fases de escaramuza es el mismo que para las escaramuzas normales.

Aragorn está asignado a defender contra un Uruk-hai fiero. En la fase normal de escaramuzas, Aragorn gana y el Uruk-hai recibe una herida. Durante la siguiente fase de escaramuzas fieras, el jugador de Gentes Libres puede entonces asignar un compañero a defender contra el Uruk-hai. Ese compañero puede ser Aragorn o cualquier otro.

Sólo cuando todas las escaramuzas (normales y fieras) han finalizado los jugadores avanzan a la fase de reagrupación.

7. FASE DE REAGRUPACIÓN

Durante la fase de reagrupación, cada jugador de Sombra reconcilia su mano. Entonces, el jugador de Gentes Libres decide terminar su turno o moverse de nuevo.

Reconciliación de los jugadores de Sombra

Cada jugador de Sombra debe **reconciliar** su mano a ocho cartas, tal y como sigue:

- Primero puede descartar una carta.
- Si tiene menos de ocho cartas en su mano, debe robar cartas hasta tener ocho.
- De lo contrario (cuando tiene más de ocho cartas en la mano), debe descartar de su mano hasta que tenga sólo ocho.

El jugador de Gentes Libres elige

Al final de la fase de reagrupación, si eres el jugador de Gentes Libres, debes elegir una de las siguientes dos opciones:

- Mover tu comunidad al sitio siguiente (permitiendo que el jugador de Sombra pertinente coloque un nuevo sitio si es necesario), añada contadores de penumbra al fondo de penumbra (tanto para el número de Sombra del sitio nuevo como por el número de compañeros en tu comunidad) y vuelve a la(s) fase(s) de Sombra.
- O, reconcilia tu mano (tal y como han hecho los jugadores de Sombra arriba). Entonces los jugadores de Sombra descartan todos los siervos en juego (y todas las cartas que lleven), y tu turno termina.

Límite de movimiento

Durante cada uno de tus turnos, tu comunidad debe mover una vez, y puede mover un número de veces igual a tu límite de movimiento.

En una partida de dos o tres jugadores, tu límite de movimiento es dos. En una con cuatro o más jugadores, tu límite de movimiento es igual al número de tus oponentes cuando el juego empieza. Durante la fase de reagrupación, puedes decidir moverte otra vez estando sujeto al límite anterior.

GANANDO LA PARTIDA

Un jugador gana la partida cuando su comunidad está en el sitio 9 y su Portador del Anillo sobrevive a todas las fases de escaramuza. La partida termina, y no hay fase de reagrupación en este último turno.

Un jugador gana la partida cuando se convierte en el último jugador restante en el juego (ver abajo).

Perdiendo la Partida

Un jugador pierde la partida si su Frodo muere y Sam no es parte de su comunidad para seguir como Portador del Anillo. (Alternativamente, si Sam se ha convertido en tu Portador del Anillo, pierdes la partida cuando Sam muere.)

Un jugador también pierde la partida si su Portador del Anillo se corrompe. Si el Portador del Anillo tiene un número de cargas en su carta igual a su atributo de resistencia, se corrompe.

Una carga es un contador negro (como un contador de penumbra) que se pone en tu Portador del Anillo (habitualmente Frodo). Hay muchas cartas que añaden o quitan cargas. Las cargas sólo se ponen en tu Portador del Anillo.

También hay efectos de cartas que pueden corromper al Portador del Anillo, da igual cuantas cargas tenga.

Si un jugador pierde la partida y hay por lo menos dos jugadores todavía en juego, quita su marcador de jugador y todas sus cartas del juego (y descarta cualquier carta de sus oponentes que estuvieran en sus cartas).

Quita sus sitios del camino de aventura en orden numérico, y sustitúyelos por el sitio correspondiente de un oponente, en el sentido inverso de las agujas del reloj empezando por su derecha. Los demás jugadores terminan el turno del jugador que ha perdido.

OTRAS REGLAS IMPORTANTES

CARTAS ACTIVAS

Durante tu turno, sólo están activas estas cartas:

- los sitios en el camino de aventura,
- tus cartas de Gentes Libres, y
- las cartas de Sombra de tus oponentes.

Todas las demás cartas están inactivas. Las cartas inactivas no se ven afectadas por el juego y no afectan al juego.

Tus compañeros y los siervos de tu oponente están activos.

Los compañeros de tu oponente no lo están.

Excepción: Las cartas llevadas por cartas activas están activas y las cartas llevadas por cartas inactivas están inactivas.

Una condición de Sombra de un oponente en el compañero de otro oponente no está activa porque ese compañero no lo está.

No puedes jugar otra copia de una carta única que esté en juego y actualmente activa.

Los sitios están siempre activos. El texto de juego de un sitio no puede ser usado a no ser que la comunidad esté ahí, aunque algunas cartas pueden copiar y usar ese texto de juego.

Si el texto de juego de un sitio tiene una habilidad especial de Sombra, puedes usar esa habilidad especial sólo cuando la comunidad activa está en ese sitio y tú eres un jugador de Sombra.

Excepción: El texto de juego de los sitios no está activo cuando se juegan las comunidades iniciales.

SINGULARIDAD

Cartas únicas

Muchos personajes, posesiones y artefactos representan una cosa de la cual sólo hay una. Dichas cartas tienen un punto (•) antes

34 EL SEÑOR DE LOS ANILLOS Juego de Cartas Coleccionables

de su título, para indicarte que sólo puede haber una copia activa de dicha carta en juego a la vez.

Sólo puedes tener una carta con el título •Gandalf en juego a la vez. Otros jugadores también pueden tener una carta con el título •Gandalf en juego, pero sólo una está permitida por jugador.

Dos cartas representan la misma cosa si tienen el mismo título (incluso si sus subtítulos o información de coleccionista son diferentes) o tienen la misma información de coleccionista (incluso aunque sus títulos o subtítulos sean diferentes).

Para las cartas de Sombra, si una copia de una carta ya está en juego y activa, no puedes jugar otra carta que tenga el mismo título (sin importar el subtítulo).

No puedes jugar una carta de tu mano para reemplazar otra que ya esté en juego, aunque esas cartas tengan el mismo título y representen la misma cosa.

Cartas no únicas

Todas aquellas cartas que no tengan un punto (•) antes de su título son no únicas. Esto significa que todos los jugadores pueden tener varias copias de estas cartas en juego en el mismo momento.

La mayoría de condiciones son no únicas, y puedes tener múltiples copias de estas condiciones en juego a la vez. Los efectos de estas cartas son acumulativos.

Durante tu turno, tus cartas de Gentes Libres y las cartas de Sombra de tus oponentes son las únicas que están activas. Las cartas inactivas no son afectadas por el juego y no afectan al juego.

REPUESTAS

Una habilidad especial o un evento con la palabra “**Respuesta:**” indica que puedes llevar a cabo dicha acción cuando el disparador descrito en su texto de juego ocurra.

Una acción de respuesta no es una acción de fase (porque no hay “fase de respuesta”).

LAS DOS TORRES Libro de Reglas de Iniciación

35

EL ANILLO ÚNICO

Frodo siempre empieza la partida siendo tu Portador del Anillo. Él lleva el Anillo por ti, como cuando lleva el Anillo en el bolsillo o en una cadena alrededor de su cuello.

¿Cuándo se puede poner el Anillo?

El Anillo Soberano, la versión de El Anillo Único en tu mazo de iniciación, tiene una habilidad especial de “**Respuesta:**”. Puede ser usada durante cualquier fase de escaramuza, incluso una en la que no participe tu Portador del Anillo. Antes de que pongas un contador de herida sobre tu Portador del Anillo, puedes decirle a tu oponente que tu Portador del Anillo se pone El Anillo Soberano en vez de eso.

Cuando usas la habilidad especial de El Anillo Único, tu Portador del Anillo “lleva puesto” el Anillo. Usar esta habilidad especial del Anillo es opcional.

Recuerda, las heridas siempre se ponen en un personaje de una en una. Una vez activado, esta habilidad especial continúa estando en efecto mientras tu Portador del Anillo lleve El Anillo Soberano. Tu Portador del Anillo no puede ponerse el Anillo para impedir ser abrumado. Cuando es abrumado, no recibe heridas y muere.

¿Qué pasa mientras lleva el Anillo puesto?

Mientras tu Portador del Anillo lleve puesto El Anillo Soberano, cada vez que va a recibir una herida, recibe una carga en su lugar. Mientras lleva el Anillo puesto, Frodo puede llevar a cabo todas las acciones normales como moverse y luchar. Se puede defender de los siervos atacantes como es habitual.

Hay cartas de Sombra especiales con efectos poderosos que sólo se pueden jugar mientras el Portador del Anillo lleve puesto el Anillo.

¿Cómo llega a corromperse?

Si alguna vez tu Portador del Anillo tiene tantas cargas como su resistencia (habitualmente 10), se corrompe y pierdes la partida. Tu Portador del Anillo también puede corromperse por el efecto de una carta. Esto tiene efecto inmediato, independientemente de cuantas cargas haya actualmente en tu Portador del Anillo.

¿Cómo se quita el Anillo?

Al principio de la fase de reagrupación, tu Portador del Anillo se quita el Anillo y simplemente lo lleva otra vez.

¿Qué pasa cuando él muere?

Si Frodo muere (incluso si es abrumado), pierdes la partida.

Excepción: Sam tiene una habilidad especial en su carta que es una acción de respuesta que puedes usar cuando Frodo muere (no cuando se corrompe). Si Sam está en juego en ese momento, esto te permite transferir el Anillo a Sam, y entonces se convierte en tu Portador del Anillo.

PALABRAS CLAVE

Cada carta tiene una o más palabras clave que la identifican. La mayoría de las palabras clave son *no-implícitas*, sin reglas especiales (aunque pueden aparecer como referencia en otras cartas). Palabras clave con reglas son llamadas palabras clave *implícitas*. Encontrarás la explicación de cada palabras clave implícita usando el índice.

Palabras clave no-implícitas

Categoría (como vara o arma de mano) y *raza* (como Hombre, Elfo, Ent, Orco, Uruk-hai o Mago) son palabras clave no-implícitas.

La raza “Hombre” incluye mujeres de la cultura apropiada. Una posesión que requiere un portador Hombre  puede ser llevada por un personaje  femenino que tenga como raza “Hombre”.

En El Señor de Los Anillos JCC, Uruk-hai es una raza diferente a Orco.

Los sitios tienen palabras clave no-implícitas como campo de batalla, bosque, montaña, llanura, río y subterráneo. Otras palabras clave no-implícitas incluyen Oriental, máquina, montaraz, búsqueda, Sureño, hechizo, sigilo, cuento, rastreador, valiente y aldeano.

Palabras clave implícitas

Los tipos de carta (como Siervo o Evento) son palabras clave implícitas. Otras palabras clave implícitas incluyen emboscar, arquero, daño +1, defensor +1, fiero, Portador del Anillo y santuario. (Sin prisa es otra palabra clave implícita explicada en el libro de reglas Deluxe).

Vinculado al Anillo y no-vinculado. Sólo los compañeros pueden ser Vinculados al Anillo o no-vinculados (ni aliados ni siervos). Cualquier compañero sin la palabra clave Vinculado al Anillo es un compañero no-vinculado.

Excepción: Todas las versiones de Frodo y Sam son Vinculados al Anillo.

MISCELÁNEA

Descarte

El significado por defecto de la palabra “descartar” es “descarta del juego”. Descartar de otras localizaciones (como tu mano o de la parte superior de tu mazo de robar) está siempre especificado.

Jugando cartas de tu mazo de robar

Algunas cartas te permiten jugar cartas directamente de tu mazo de robar. Has de pagar los costes y cumplir los requisitos necesarios para jugar esa carta.

Después de que hayas acabado de buscar en tu mazo de robar, baraja de nuevo y ofrece el mazo a tu oponente de la derecha para que tenga la oportunidad de cortar.

Avistar

La palabra *avistar* crea un requisito para jugar una carta o usar una habilidad especial en conjunción con un nombre como “Para jugarla, avista un Elfo.” Esto es equivalente a, “Un Elfo debe estar en juego y activo para poder jugar esta carta.”

Las cartas en tu pila de muertos están activas durante tu turno, pero no están en juego. No puedes avistar una carta en tu pila de muertos.

Normalmente, no tienes que avistar todas las cartas en juego que reúnen el requisito si no quieres hacerlo.

Si una carta dice, “por cada Elfo que avistes” y hay 2 Elfos en juego (y activos), puedes elegir avistar 2 Elfos, 1 Elfo o ningún Elfo.

De todos modos, si una carta dice “puedes avistar”, significa que no tienes elección y que tienes que avistar cualquier cosa y todas las que reúnan el requisito.

Si una carta dice, “Mientras puedas avistar un Uruk-hai, el total de arquería de la comunidad es -1” no puedes elegir nada (o funciona o no lo hace).



Visit: www.lordoftherings.net



© 2002 New Line Productions, Inc. The Lord of the Rings and the characters, names and places therein, TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises bajo licencia a New Line Productions, Inc. Todos los derechos reservados. Decipher Inc. Usuario autorizado.
TM, ®, & © 2002 Decipher Inc., P.O. Box 56, Norfolk, Virginia U.S.A. 23501. Todos los derechos reservados. Printed in Belgium. Traductor: Jordi Fons

ÍNDICE

Abrumado	30	Fase de Sombra	23
Acción de fase	13	Fiero	31
Acciones de principio de turno.	18	Fondo de penumbra.	12
Aliado	6	Ganando la partida	33
Área de apoyo	19, 24	Habilidad especial	14
Arquero	25	Heridas	9
Artefacto	7	Límite de movimiento	32
Avistar	39	Mazo de aventura.	4, 15
Carga	33	Mazo de robar	16
Cartas activas	34	Modificadores de atributos.	19
Cartas de Gentes Libres	5	Muerte.	11
Cartas de Sombra.	5	No única	35
Categoría	19	Número de sitio.	8, 22
Como mover	22	Número de Sombra	23
Compañero	6, 19	Palabras clave.	37
Comunidad inicial.	16	Perdiendo la partida.	33
Condición	7, 19, 24	Personaje	6
Contadores	9, 12	Pila de muertos	11
Corrompido.	33	Posesión.	7, 19, 24
Cuando, cada vez y mientras	14	Preparando la partida.	15
Cultura	8	Procedimiento de acción	29
Curación	10	Quién juega primero	16
Daño +1	29	Raza.	37
Defensor +1	27	Reconciliar.	32
Descartar	38	Reemplazando cartas	19, 35
Descartar para curar.	18	Refugio	10
El Anillo Único	5, 36	Resistencia	33
Emboscar.	27	Respuesta.	35
Esforzar	11	Secuencia de turno.	17
Evento	7, 14	Sello.	9
Exhausto	12	Siervo.	6, 24
Fase de arquería	25	Singularidad.	34
Fase de asignación	27	Sitio.	4, 8, 22
Fase de comunidad	18	Tipos de cartas.	4
Fase de escaramuza.	28	Vaciar el fondo de penumbra.	18
Fase de maniobra.	25	Vagando	24
Fase de reagrupación	31	Vitalidad	9

CONTACTANDO CON DECIPHER (INGLÉS)

Visita nuestra página web, mándanos un email o llámanos:

- páginas web: decipher.com y lotrfanclub.com
- e-mail para preguntas sobre reglas: elrond@decipher.com
- e-mail de atención al cliente: ccgcustomerservice@decipher.com
- e-mail del club de fans: help@lotrfanclub.com
- teléfono: +1.757.623.3600
- dirección: P.O. Box (Apartado de correos) 56, Norfolk, VA, USA 23501-0056

CONTACTANDO CON SD DISTRIBUCIONES EN ESPAÑA

- página web: portalmix.com/anillos
- e-mail para preguntas sobre reglas: lotr@sddistribuciones.com
- e-mail de atención al cliente: lotr@sddistribuciones.com
- dirección: C/ Tànger 76, 08018 Barcelona, España

¡HAZTE MIEMBRO DE PRUEBA DEL CLUB DE FANS DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS!

- un número **GRATIS** de la revista **Club Oficial de la Película de El Señor de los Anillos a todo color***
 - ¡**10% de Descuento** en todas las exclusivas y objetos coleccionables durante dos meses en **shop.lotrfanclub.com!**
 - acceso a nuestra **vibrante comunidad en línea**
- Únete ahora usando el código de oferta **LFC21107** en **SHOP.LOTRFANCLUB.COM/TRIAL**

* se aplicarán unos pequeños gastos de manipulación y envío; términos y condiciones más detallados están disponibles en la página web

